

Mekanika Teater Komedi Kontemporer: Seni Mengatur Jeda Waktu, Akustika, dan Fokus Penonton di Era Digital

Irfan Afandi¹, Adlino Dananjaya²

¹Institut Media Digital Emtek, irfnafndi@gmail.com

²Institut Media Digital Emtek, adlino.dananjaya@emtekedu.ac.id

Abstract: Theatre as a live performing art establishes a reciprocal relationship between actors and audiences, making the success of comedy dependent not only on the quality of the script but also on the actor's ability to manage performance rhythm, interpret audience responses, and utilize the characteristics of the performance space. Changes in contemporary audience characteristics, influenced by digital media, have introduced new challenges in maintaining audience attention and delivering effective stage comedy. This study aims to analyze the application of *The Comic Pause* and the *Rule of Three* as comedic techniques in theatre performance while examining the influence of audience responses and theatrical acoustics on their effectiveness. The research employed a Practice-Based Research approach, positioning artistic practice as the primary source of data. The researcher acted as both actor and director throughout the processes of exploration, experimentation, performance implementation, and reflective practice. Data was collected through participant observation, interviews, documentation, and reflective notes during rehearsals and performances. The findings indicate that the effectiveness of *The Comic Pause* and the *Rule of Three* is influenced by comic timing, actors improvisational abilities, audience responses, and the acoustic quality of the performance space. The interaction among these elements creates an organic and adaptive form of theatrical comedy. Furthermore, the study proposes an acting-training framework that integrates comedic techniques, improvisation, audience sensitivity, and spatial awareness as an approach to developing comedy acting skills. These findings contribute to the discourse on acting, humor, and performing arts while offering practical references for theatre practitioners and educators.

Keywords: The comic pause, Audience, Acoustics, Theater, Rule of Three.

Abstrak: Teater sebagai seni pertunjukan langsung menempatkan aktor dalam hubungan timbal balik dengan audiens sehingga keberhasilan komedi tidak hanya ditentukan oleh kualitas naskah, tetapi juga oleh kemampuan aktor mengelola ritme permainan, membaca respons penonton, dan memanfaatkan karakter ruang pertunjukan. Perubahan karakteristik audiens modern yang dipengaruhi oleh perkembangan media digital menghadirkan tantangan baru terhadap pengelolaan perhatian serta efektivitas penyampaian humor di atas panggung. Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan *The Comic Pause* dan *Rule of Three* sebagai teknik komedi dalam pertunjukan teater, serta mengkaji pengaruh respons audiens dan kondisi akustika ruang terhadap efektivitas kedua teknik tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan Practice-Based Research dengan menjadikan praktik artistik sebagai sumber utama pengumpulan data. Peneliti berperan sebagai aktor sekaligus sutradara dalam proses eksplorasi, eksperimen, implementasi pertunjukan, dan refleksi artistik. Data diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara, dokumentasi, dan catatan refleksi selama proses latihan serta pementasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas *The Comic Pause* dan *Rule of Three* dipengaruhi oleh ketepatan comic timing, kemampuan improvisasi aktor, karakteristik respons audiens, serta kualitas akustika ruang pertunjukan. Interaksi antara unsur-unsur tersebut membentuk kelucuan yang bersifat organik dan

adaptif dalam pertunjukan teater. Penelitian ini juga merumuskan sebuah kerangka latihan keaktoran yang mengintegrasikan teknik komedi, improvisasi, sensitivitas terhadap audiens, dan kepekaan terhadap ruang pertunjukan sebagai pendekatan dalam pengembangan kemampuan aktor komedi. Temuan penelitian diharapkan dapat memperkaya kajian keaktoran, humor, dan seni pertunjukan, serta menjadi referensi bagi praktisi dan pendidik teater dalam mengembangkan metode pelatihan aktor komedi.

Kata Kunci: *The comic pause*, Penonton, Akustik, Teater, *Rule of Three*

1. Pendahuluan

Dalam semesta seni pertunjukan, terdapat sebuah pepatah klasik yang sangat populer dan terus diwariskan lintas generasi di kalangan seniman, yaitu “*dying is easy, comedy is hard*” (meninggal itu mudah, memicu tawa itu sulit). Ungkapan ini bukan sekadar seloroh santai di balik panggung, melainkan sebuah pengakuan jujur atas kenyataan bahwa memancing tawa yang tulus dari penonton sering kali menuntut tingkat kesulitan yang jauh lebih tinggi daripada memicu air mata atau membawakan sebuah tragedi. Komedi sering kali disalahpahami oleh masyarakat awam sebagai sebuah bentuk hiburan yang remeh, sekadar spontanitas tanpa konsep, dan dapat lahir begitu saja dari bakat alami seseorang yang pandai melucu di kehidupan sehari-hari. Namun, jika kita membedahnya dari kacamata akademis teater, komedi sesungguhnya adalah sebuah ilmu pasti yang menuntut tingkat presisi yang sangat tinggi, konsentrasi penuh, serta pemahaman yang mendalam terhadap dinamika psikologis manusia.

Keberhasilan sebuah pertunjukan teater komedi tidak pernah muncul dari sebuah ruang kosong yang bekerja secara mekanis. Kelucuan tidak bisa dilahirkan hanya dengan menyuruh aktor menghafalkan teks naskah di luar kepala, lalu mengucapkannya dengan gaya yang dibuat-buat di atas panggung. Sebaliknya, komedi yang hidup dan organik merupakan hasil akhir dari sebuah dialektika atau proses komunikasi timbal balik yang sangat rumit dan intim antara ketepatan waktu eksekusi, kesiapan fisik dan mental aktor, arsitektur serta kualitas akustik ruang pertunjukan, hingga kondisi mentalitas dari penonton yang hadir pada saat itu.

Untuk membedah secara ilmiah bagaimana sebuah kelucuan panggung dapat dibangun di atas panggung teater, kita harus merujuk pada landasan teoretis awal yang diletakkan oleh John Wright melalui buku monumentalnya yang berjudul “*Why Is That So Funny?: A Practical Guide to Improvisation and Comedy*” (2006). Wright membawa sebuah sudut pandang yang mendobrak pakem lama mengenai seni komedi. Menurut analisisnya, kesalahan paling mendasar yang sering dilakukan oleh seorang aktor ketika mereka bermain dalam genre komedi adalah adanya

kecenderungan psikologis untuk mencoba terlalu keras agar terlihat lucu (*trying too hard to be funny*) di mata penonton. Wright menyatakan bahwa kelucuan yang sejati tidak akan pernah lahir dari upaya-upaya artifisial seperti itu. Lelucon yang dipaksakan hanya akan menghasilkan respons tawa yang kering, palsu, atau bahkan menciptakan kecanggungan yang mematikan di dalam gedung teater. Teori Wright ini menekankan bahwa kelucuan yang organik dan mendalam justru bersumber dari keberanian seorang aktor untuk membuka seluruh kerentanan dirinya (*vulnerability*) di hadapan publik. Aktor harus memiliki kelapangan dada dan ketangguhan mental untuk menunjukkan kelemahan, kebodohan, dan menertawakan kegagalan karakter yang sedang ia mainkan tanpa ada rasa takut kehilangan harga diri.

Dalam perspektif psikologi keaktoran ini, komedi pada hakikatnya didefinisikan sebagai sebuah permainan tentang kebenaran (*game of truth*). Penonton yang duduk di bangku teater sebenarnya tidak tertawa karena melihat trik murah atau keanehan fisik semata, melainkan karena mereka mengenali adanya sebuah kebenaran kemanusiaan yang universal di dalam kegagalan karakter tersebut. Ketika seorang aktor dengan jujur menampilkan karakternya yang sedang sial, ceroboh, atau membuat keputusan yang keliru, penonton melihat refleksi dari kerapuhan diri mereka sendiri yang dipentaskan di atas panggung. Rasa senasib dan pengakuan akan kelemahan manusiawi inilah yang kemudian diubah menjadi sebuah katarsis emosional berupa ledakan tawa bersama. Oleh karena itu, penguasaan terhadap rasa rapuh ini bukan lagi dianggap sebagai sebuah kelemahan bagi seorang aktor, melainkan sebuah apparatus atau alat kerja yang sangat kuat untuk menjalin ikatan emosional yang kuat dengan audiens sejak menit-menit pertama pertunjukan dimulai.

Namun, di era kontemporer ini, tantangan membangun kelucuan organik tersebut tidak lagi sesederhana di masa lalu. Aktor modern kini dihadapkan pada realitas baru di mana ketepatan waktu (*timing*) tidak lagi hanya bersandar pada insting intuitif keaktoran, melainkan harus tunduk pada hitungan matematis yang ketat akibat menyusutnya rentang perhatian (*attention span*) penonton. Lebih jauh lagi, dimensi waktu tersebut harus terus-menerus menegosiasikan keberadaannya dengan kondisi fisik dan akustika ruang pertunjukan yang nyata. Oleh sebab itu, kajian ini hadir untuk memetakan secara komprehensif bagaimana aspek psikologi keaktoran, kontrol temporal mikro, realitas spasial ruang, hingga krisis kultural audiens di era digital saling berkelindan dalam membentuk ekosistem teater komedi yang utuh. Melalui integrasi pemikiran

para pemikir teater dan peneliti modern, pendahuluan ini membuka pintu bagi pemahaman baru bahwa komedi panggung adalah sebuah struktur sains-estetis yang menuntut penguasaan total atas ruang, waktu, dan jiwa manusia.

2. Kajian Teori

2.1 Mekanisme Temporal dan Dramaturgi Komedi: *The Comic Pause* sebagai Pengendali Ketegangan

Pemahaman mengenai jeda dalam kajian keaktoran teater telah mengalami pergeseran radikal, dari sekadar kekosongan mekanis akibat pergantian dialog menuju sebuah instrumen temporal yang dirancang secara sadar untuk mengelola ekspektasi kognitif audiens. Dalam ranah seni pertunjukan komedi, jeda ini termaterialisasi melalui teknik *The Comic Pause*. Berbeda dengan jeda biasa (*standard dramatic pause*) yang kerap berfungsi membangun intensitas emosi tragedi atau realisme psikologis, *The Comic Pause* beroperasi sebagai katalisator ketegangan dramatik yang mematangkan kesiapan audiens sebelum menerima sebuah kejutan atau hantaman lelucon (*punchline*) (Dean, 2020; Double, 2020). Jeda komedi tidak pernah netral, ia merupakan ruang transisi yang sarat akan kalkulasi waktu, ritme, dan kehadiran tubuh aktor di atas panggung (Wright, 2007).

John Wright (2007) menegaskan bahwa keberhasilan komedi sangat bergantung pada penguasaan aktor terhadap ritme (*rhythm*) dan ketepatan waktu (*timing*). Dalam pengertian ini, *The Comic Pause* bertindak sebagai pengendali *state of tension* (ruang ketegangan) di atas panggung. Kehadiran jeda memberikan ruang kognitif bagi audiens untuk memproses premis yang telah dilemparkan aktor sebelumnya. Apabila jeda dilakukan terlalu cepat, audiens belum memiliki waktu yang cukup untuk membangun pola antisipasi di dalam benak mereka, sehingga *punchline* akan kehilangan daya hantamnya. Sebaliknya, jika jeda dieksekusi terlalu lama, perhatian audiens akan terpecah (*dead air*) dan momentum komedi yang bersifat organik akan mencair secara instan.

Dalam praktiknya, durasi dan kualitas dari *The Comic Pause* tidak dapat dibekukan ke dalam hitungan detik yang statis. Keith Johnstone (1981) menjelaskan bahwa dalam peristiwa pertunjukan langsung, seorang aktor harus memiliki kemampuan untuk "mendengarkan" dan membaca atmosfer penonton secara real-time. Hal ini menunjukkan bahwa teknik *The Comic Pause* bukan sekadar persoalan menghitung durasi keheningan di atas panggung, melainkan

kemampuan sensoris-refleksif seorang aktor untuk mengukur densitas perhatian audiens. Dengan demikian, *The Comic Pause* adalah titik temu antara kontrol vokal, ekspresi mikro tubuh, kontak mata, serta sensitivitas ruang yang menentukan efektivitas penyampaian humor dalam peristiwa teater.

2.2 Resepsi Konseptual Audiens: Attention Span Modern dan Konstruksi Liveness

Teater sebagai seni pertunjukan langsung hidup dari hubungan timbal balik (*reciprorcal communication*) antara aktor dan audiens dalam koordinat ruang dan waktu yang sama. Hubungan ini bersifat cair dan relasional; makna sebuah pertunjukan tidak pernah selesai di atas panggung, melainkan dinegosiasikan secara aktif melalui proses interaksi langsung tersebut (Bennett, 2013). Melalui konsep *liveness* (kehadiran langsung) menekankan bahwa estetika teater bersifat organik justru karena setiap respons audiens baik berupa tawa spontan, gumaman, ketegangan, hingga keheningan secara instan menjadi umpan balik (*loop feedback*) yang memengaruhi keputusan-keputusan taktis aktor dalam mengembangkan ritme permainan.

Namun, lanskap resepsi audiens pada era kontemporer telah mengalami pergeseran kognitif yang masif sebagai dampak dari disrupsi teknologi digital. Budaya konsumsi informasi berbasis layar dengan durasi singkat (seperti *micro-content* di media sosial) secara nyata telah merestrukturisasi kapasitas kognitif manusia dalam mempertahankan fokus, sebuah fenomena yang diidentifikasi sebagai penyusutan *attention span* (rentang perhatian). Audiens modern terbiasa dengan percepatan stimulasi visual dan auditori yang instan, sehingga memiliki kecenderungan untuk lebih cepat merasa jenuh apabila rangsangan yang diterima dari panggung dianggap lambat atau konvensional.

Perubahan karakteristik audiens ini memberikan tantangan epistemik sekaligus praktis bagi keaktoran teater komedi. Pola-pola tradisional dalam membangun situasi dramatik atau menghantarkan lelucon harus diadaptasi menjadi lebih tangkas, efektif, dan dinamis tanpa mengorbankan kejelasan struktur naratif. Aktor tidak lagi bisa sekadar bersandar pada hafalan teks yang kaku, melainkan harus menguasai refleks improvisasi yang kuat untuk merebut, mengunci, dan mempertahankan fokus audiens yang fluktuatif (Johnstone, 1981). Perhatian audiens modern tidak lagi diposisikan sebagai objek pasif yang pasrah menerima tontonan, melainkan medan energi dinamis yang harus terus-menerus dikelola oleh aktor di sepanjang pertunjukan.

2.3 Akustika Ruang Pertunjukan: Kejelasan Wicara (*Speech Intelligibility*) dan Aksesibilitas Sensoris

Dalam peristiwa teater, ruang panggung bukan sekadar wadah fisik yang pasif tempat aktor berpindah posisi, melainkan elemen aktif yang secara langsung menentukan transmisi energi dan makna pertunjukan. Salah satu dimensi material ruang yang paling krusial namun sering luput dari kajian konseptual keaktoran adalah akustika ruang. Akustika mempelajari bagaimana perilaku gelombang bunyi beroperasi di dalam ruangan, yang meliputi aspek pemantulan (*reflection*), penyerapan (*absorption*), bentuk geometris ruang, hingga waktu dengung (*reverberation time*) (Barron, 2010).

Dalam genre teater komedi, aspek akustika memegang kendali mutlak atas tercapainya tingkat *speech intelligibility* (kejelasan wicara). Setiap permainan kata, pergeseran intonasi, hingga desah napas halus di dalam *The Comic Pause* harus mampu didistribusikan secara jernih dan merata ke seluruh sudut auditorium. Apabila sebuah ruang pertunjukan memiliki waktu dengung yang terlalu panjang atau sistem isolasi suara yang buruk, dialog aktor akan saling tumpang tindih secara auditori. Distorsi ini menyebabkan audiens kehilangan informasi dasar (*setup*) yang menjadi fondasi lelucon. Ketika aktor melempar *punchline*, efek humornya dipastikan gagal karena proses pemahaman kognitif audiens telah terputus oleh kegagalan transmisi bunyi.

Lebih jauh lagi, akustika ruang bertindak sebagai jembatan sensoris yang krusial bagi aktor untuk mendengar suara tawa atau reaksi audiens. Tawa penonton adalah komoditas energi yang dibutuhkan aktor komedi untuk mengukur kapan ia harus menahan dialog berikutnya atau memperpanjang durasi jeda. Jika kondisi akustik ruang buruk, terjadi kebutaan sensoris di atas panggung; aktor tidak dapat mendeteksi intensitas respons penonton secara akurat. Keterbatasan ruang ini dalam jangka panjang akan merusak ritme permainan, memicu kekakuan mekanis pada aktor, dan menghambat lahirnya kelucuan yang organik yang sejatinya membutuhkan kelancaran sirkulasi bunyi dua arah.

2.4 Struktur Kognitif Humor: Rule of Three dan Teori Inkongruitas

Jika *The Comic Pause* mengelola dimensi waktu dan akustika mengelola dimensi ruang, maka *Rule of Three* berfungsi sebagai arsitektur kognitif yang menata cara berpikir audiens. *Rule of Three* merupakan salah satu struktur fundamental dalam pembentukan lelucon yang berbasis pada pola tiga bagian: elemen pertama berfungsi sebagai setup (memperkenalkan situasi), elemen kedua sebagai *reinforcement* (memperkuat dan menstabilkan pola), dan elemen ketiga sebagai kejutan atau punchline (menghadirkan pematahan pola secara mendadak) (Wright, 2007; Double, 2020). Pola ini dianggap sangat efektif karena otak manusia secara psikologis cenderung mencari, mengenali, dan mengantisipasi kelanjutan dari sebuah pola yang berulang (Wright, 2007).

Mekanisme kerja *Rule of Three* berakar kuat pada *Incongruity Theory* (Teori Inkongruitas) dalam kajian filosofis humor. Teori yang dikembangkan oleh Immanuel Kant dan Arthur Schopenhauer ini menyatakan bahwa tawa manusia meledak ketika terjadi benturan mendadak antara apa yang diharapkan oleh pikiran dengan realitas aktual yang diterima oleh indra (Morreall, 2009). Dalam konteks *Rule of Three*, dua elemen pertama sengaja dirancang untuk membangun rasa aman dan prediksi yang linear di benak audiens. Pada elemen ketiga, aktor mematahkan prediksi tersebut dengan menghadirkan penyimpangan (*incongruity*). Kejutan kognitif inilah yang melepaskan ketegangan audiens dan menerjemahkannya menjadi respons tawa yang spontan.

Meskipun memiliki struktur mekanis yang jelas, efektivitas *Rule of Three* di atas panggung tidak dapat dilepaskan dari keterkaitannya dengan teknik keaktoran lainnya. Wright (2007) mengingatkan bahwa pola tiga bagian ini akan terasa kering dan artifisial apabila dieksekusi tanpa dukungan *comic timing* dan *The Comic Pause* yang presisi. Selain itu, dalam ranah teater langsung, *Rule of Three* tidak hanya bermanifestasi dalam bentuk dialog verbal, melainkan juga dapat diwujudkan melalui pola gerakan fisik (*physical comedy*), ekspresi wajah, hingga manipulasi properti panggung. Penerapan teknik ini menuntut kelenturan aktor untuk menyesuaikan kecepatan ritme penyampaian pola tiga dengan kapasitas attention span audiens modern serta kualitas akustik ruang yang melingkupinya.

2.5 Sintesis Teoretis: Sinergi Temporal, Spasial, dan Kognitif dalam Keaktoran Komedi

Berdasarkan telaah mendalam terhadap pemikiran dramaturgi komedi, kajian keaktoran, dan psikologi resepsi audiens kontemporer, dapat disimpulkan bahwa elemen-elemen tersebut membentuk sebuah ekosistem pertunjukan yang interdependen. Keberhasilan komedi dalam pertunjukan teater bukan merupakan hasil dari ekspresi bakat intuitif aktor yang berdiri sendiri, melainkan hasil sinergi kalkulatif antara teknik temporal (*The Comic Pause*), struktur kognitif (*Rule of Three*), dinamika resepsi (audiens modern), dan keterbatasan material lingkungan (akustika ruang). Teater sebagai peristiwa langsung menyediakan medan tempat seluruh variabel ini bertumbuh, dinegosiasikan, dan diuji secara riil di atas panggung.

Alur logika antarteori ini menempatkan teater sebagai ruang hidup tempat terjadinya komunikasi timbal balik. Di dalam ruang tersebut, aktor menerapkan struktur *Rule of Three* untuk memanipulasi cara berpikir penonton dan membangun ekspektasi yang linear. Tepat sebelum lelucon dipatahkan, aktor menyisipkan *The Comic Pause* sebagai instrumen temporal untuk menahan ketegangan emosional dan mematangkan perhatian audiens.

Namun, efektivitas dari kedua teknik internal aktor tersebut sepenuhnya terikat dan diuji oleh dua variabel eksternal: penurunan *attention span* audiens modern yang menuntut efisiensi ritme, serta kondisi akustika ruang yang menentukan apakah getaran dialog dan respons tawa dapat bersirkulasi dengan jelas (*speech intelligibility*). Dengan demikian, kelima konsep ini tidak boleh dibaca secara terpisah. Sintesis teoretis ini berfungsi sebagai landasan konseptual utuh bagi penelitian untuk menganalisis bagaimana aktor mengelola, mengadaptasi, dan menegosiasikan teknik komedi mereka di tengah dinamika ruang fisik dan pergeseran kognitif penonton modern demi melahirkan sebuah kelucuan yang organik di atas panggung teater kontemporer.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Practice-Based Research* atau penelitian berbasis praktik. Pendekatan ini dipilih karena tujuan penelitian tidak hanya mendeskripsikan fenomena keaktoran komedi, tetapi juga menghasilkan pengetahuan melalui praktik artistik yang dilakukan secara langsung oleh peneliti. Dalam penelitian seni pertunjukan, praktik penciptaan dipandang sebagai proses penelitian karena menghasilkan temuan yang lahir dari pengalaman artistik, eksperimen, refleksi, dan evaluasi terhadap proses kreatif.

Candy dan Edmonds (2018) menjelaskan bahwa Practice-Based Research merupakan penelitian yang menghasilkan pengetahuan baru melalui proses praktik kreatif. Pengetahuan tersebut tidak hanya diperoleh melalui studi pustaka atau observasi, tetapi juga melalui kegiatan berkarya yang dilakukan secara sistematis, terdokumentasi, dan direfleksikan secara akademik. Dengan demikian, praktik artistik menjadi sumber data utama yang dianalisis menggunakan kerangka teori yang relevan.

Dalam penelitian ini, praktik artistik yang menjadi dasar penelitian adalah pementasan teater komedi berjudul Jali Nyari Jodoh. Lakon tersebut dipilih karena secara dramaturgis menghadirkan berbagai situasi komedi yang memungkinkan penerapan teknik *The Comic Pause*, *Rule of Three*, improvisasi, serta pengelolaan ritme pertunjukan dalam interaksi langsung dengan audiens. Pada proses penciptaan karya tersebut, peneliti memiliki peran ganda sebagai aktor yang memerankan tokoh utama Jali sekaligus sebagai sutradara yang bertanggung jawab merancang konsep artistik, mengarahkan proses latihan, menyusun ritme pertunjukan, serta mengevaluasi efektivitas teknik komedi yang diterapkan. Posisi tersebut memungkinkan peneliti melakukan observasi secara partisipatif terhadap keseluruhan proses kreatif, mulai dari tahap latihan hingga pementasan.

Selama proses latihan dan pertunjukan, peneliti melakukan berbagai eksplorasi terhadap penggunaan *The Comic Pause*, penerapan *Rule of Three*, permainan kata, improvisasi dialog, pengaturan tempo permainan, serta pemanfaatan ruang pertunjukan. Setiap perubahan teknik yang dilakukan diamati berdasarkan respons audiens yang muncul selama pertunjukan berlangsung. Dengan demikian, praktik artistik tidak hanya menjadi media penciptaan karya, tetapi juga menjadi sumber utama dalam memperoleh data penelitian.



Gambar 1: Dokumentasi Pementasan Jali Nyari Jodoh

Sumber: Jali Nyari Jodoh (2026).



Gambar 2: Dokumentasi Pementasan Jali Nyari Jodoh

Sumber: Jali Nyari Jodoh (2026)

Keterangan Gambar:

Peneliti berperan sebagai aktor yang memerankan tokoh Jali sekaligus sutradara dalam pementasan teater komedi Jali Nyari Jodoh. Dokumentasi ini menunjukkan praktik artistik yang menjadi konteks utama dalam penelitian berbasis praktik.

Proses penelitian dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu eksplorasi, eksperimentasi, implementasi, dan refleksi. Tahap eksplorasi dilakukan melalui kajian pustaka mengenai *The Comic Pause*, *Rule of Three*, improvisasi, comic timing, karakteristik audiens modern, dan akustika ruang pertunjukan sebagai landasan konseptual penelitian. Tahap eksperimentasi dilakukan melalui serangkaian latihan aktor untuk menguji berbagai variasi durasi *Comic Pause*, struktur *Rule of Three*, permainan kata, ritme dialog, serta bentuk improvisasi yang disesuaikan dengan kemungkinan respons audiens.

Tahap implementasi dilakukan melalui pementasan Jali Nyari Jodoh sebagai ruang pengujian praktik artistik. Pada tahap ini, peneliti menerapkan berbagai teknik komedi yang telah dieksplorasi selama latihan dan mengamati bagaimana teknik tersebut bekerja dalam situasi pertunjukan langsung. Interaksi antara aktor dan audiens menjadi fokus utama pengamatan, terutama dalam melihat pengaruh *The Comic Pause*, *Rule of Three*, karakteristik perhatian audiens (*attention span*), dan kondisi akustika ruang terhadap efektivitas penyampaian humor. Tahap terakhir adalah refleksi artistik (*reflective practice*), yaitu proses evaluasi kritis terhadap keseluruhan praktik penciptaan. Refleksi dilakukan dengan membandingkan pengalaman praktik

dengan teori-teori yang digunakan dalam penelitian sehingga diperoleh pemahaman mengenai hubungan antara konsep keaktoran komedi dan implementasinya dalam pertunjukan teater.

Data penelitian diperoleh melalui observasi partisipatif, dokumentasi, wawancara, dan refleksi praktik. Observasi partisipatif dilakukan karena peneliti terlibat langsung sebagai aktor sekaligus sutradara sehingga dapat mengamati secara mendalam proses penerapan teknik komedi selama latihan maupun pementasan. Dokumentasi berupa rekaman video latihan, dokumentasi pertunjukan, naskah, catatan latihan, serta dokumentasi respons audiens digunakan sebagai data pendukung. Refleksi praktik dilakukan setelah setiap sesi latihan dan pertunjukan untuk mendokumentasikan pengalaman artistik, hambatan yang muncul, keputusan kreatif yang diambil, serta evaluasi terhadap efektivitas teknik yang diterapkan. Wawancara dilakukan kepada aktor pendukung, serta beberapa penonton guna memperoleh perspektif yang beragam mengenai penerapan teknik komedi selama pertunjukan.

Analisis data menggunakan pendekatan analisis tematik yang dipadukan dengan refleksi praktik. Data hasil observasi, dokumentasi, wawancara, dan catatan refleksi dikodekan berdasarkan tema-tema penelitian, yaitu penerapan *The Comic Pause*, penggunaan *Rule of Three*, improvisasi aktor, respons audiens, serta pengaruh akustika ruang terhadap efektivitas pertunjukan komedi. Hasil analisis kemudian dibandingkan dengan teori-teori yang menjadi landasan penelitian sehingga diperoleh pemahaman mengenai hubungan antara praktik artistik dan konsep-konsep keaktoran komedi.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik dan refleksi kritis. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, dokumentasi video, wawancara, dan catatan refleksi peneliti. Selain itu, refleksi praktik tidak hanya berasal dari pengalaman subjektif peneliti, tetapi juga dikonfirmasi melalui masukan dari aktor lain, stage manager, serta respons audiens. Dengan demikian, temuan penelitian tidak hanya didasarkan pada pengalaman personal peneliti, tetapi juga didukung oleh berbagai sumber data yang saling melengkapi sehingga meningkatkan kredibilitas hasil penelitian.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Penerapan Model Keaktoran Komedi Adaptif dalam Proses Latihan

Penerapan Model Latihan Komedi Adaptif (*Adaptive Comedy Actor Training Model*) dilakukan melalui enam tahapan latihan, yaitu *rhythm awareness*, *The Comic Pause*, Rule of Three, improvisasi terhadap respons audiens, sensitivitas ruang pertunjukan, dan simulasi pementasan. Seluruh tahapan diterapkan selama proses latihan menuju pementasan teater komedi yang disutradarai sekaligus diperankan oleh peneliti.

Pada tahap awal, latihan berfokus pada pembentukan kesadaran ritme permainan. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian aktor cenderung menyampaikan dialog dengan tempo yang relatif konstan sehingga perubahan ritme belum mampu membangun antisipasi penonton. Setelah dilakukan latihan berulang dengan variasi tempo, aktor mulai mampu mengontrol kecepatan dialog sesuai perkembangan situasi dramatik. Perubahan tersebut terlihat dari meningkatnya kemampuan aktor dalam memberikan penekanan pada dialog tertentu sebelum penyampaian punchline. Temuan ini menunjukkan bahwa ritme merupakan fondasi penting dalam komedi. Hasil tersebut sejalan dengan Wright (2007) yang menyatakan bahwa kelucuan dibangun melalui pengaturan ritme dan ketegangan sebelum mencapai pelepasan dalam bentuk tawa.

4.2 Efektivitas The Comic Pause terhadap Respons Audiens

Tahap berikutnya menguji penggunaan *The Comic Pause* dalam beberapa adegan komedi. Selama latihan, aktor mencoba variasi durasi jeda sebelum menyampaikan punchline. Berdasarkan observasi selama simulasi pementasan, jeda yang terlalu singkat membuat penonton belum memiliki cukup waktu untuk membangun ekspektasi sehingga respons tawa menjadi lebih rendah. Sebaliknya, jeda yang terlalu panjang menyebabkan perhatian penonton mulai beralih dan ritme adegan menurun.

Hasil refleksi menunjukkan bahwa tidak terdapat durasi jeda yang bersifat universal. Efektivitas Comic Pause dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain konteks adegan, intensitas dialog sebelumnya, serta respons penonton pada saat pertunjukan berlangsung. Oleh karena itu, aktor perlu menentukan durasi jeda secara adaptif berdasarkan situasi yang sedang terjadi. Temuan ini memperkuat pendapat Johnstone (1981) bahwa improvisasi merupakan kemampuan untuk

merespons situasi secara spontan, bukan sekadar mengikuti pola permainan yang telah dirancang sebelumnya.

4.3 Penerapan Rule of Three dalam Membangun Ekspektasi Penonton

Penggunaan *Rule of Three* diterapkan melalui permainan kata (*wordplay*), tindakan fisik, dan pola dialog. Pada tahap awal latihan, aktor masih cenderung menonjolkan unsur kejutan tanpa membangun pola terlebih dahulu. Akibatnya, punchline sering kali tidak menghasilkan respons yang diharapkan. Setelah struktur setup, reinforcement, dan surprise diterapkan secara konsisten, respons penonton menjadi lebih spontan. Penonton tampak lebih mudah memahami arah permainan sehingga kejutan pada bagian ketiga menghasilkan efek humor yang lebih kuat. Temuan tersebut mendukung teori incongruity yang menjelaskan bahwa humor muncul ketika ekspektasi yang telah dibangun mengalami penyimpangan secara tiba-tiba (Morreall, 2009). Dalam konteks penelitian ini, Rule of Three terbukti membantu aktor mengelola ekspektasi audiens secara lebih sistematis.

4.4 Improvisasi sebagai Bentuk Adaptasi terhadap Audiens Modern

Selama simulasi pementasan ditemukan bahwa respons audiens tidak selalu sesuai dengan prediksi aktor. Pada beberapa adegan, penonton tertawa lebih lama sehingga dialog berikutnya harus ditunda. Pada adegan lain, respons penonton lebih lambat sehingga aktor memperpanjang *Comic Pause* untuk menjaga ketegangan dramatic.

Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan komedi tidak hanya bergantung pada teknik yang telah dipelajari selama latihan, tetapi juga pada kemampuan aktor mengambil keputusan artistik secara spontan. Improvisasi menjadi mekanisme penting yang memungkinkan aktor mempertahankan ritme pertunjukan tanpa keluar dari karakter. Temuan ini sejalan dengan konsep improvisasi Johnstone (1981) yang menempatkan spontanitas sebagai hasil dari kemampuan menerima dan mengolah setiap perubahan yang terjadi selama pertunjukan.

4.5 Pengaruh Akustika Ruang terhadap Efektivitas Komedi

Hasil observasi menunjukkan bahwa kondisi ruang pertunjukan turut memengaruhi keberhasilan penyampaian humor. Pada ruang dengan kualitas akustik yang baik, dialog terdengar

lebih jelas sehingga penonton lebih mudah memahami setup sebelum punchline disampaikan. Sebaliknya, pada ruang dengan pantulan suara yang berlebihan, beberapa dialog kehilangan kejelasan sehingga mengurangi efektivitas *Rule of Three*.

Selain memengaruhi kejelasan dialog, kualitas akustik juga memengaruhi kemampuan aktor mendengar respons penonton. Ketika suara tawa terdengar jelas, aktor lebih mudah menentukan kapan dialog berikutnya harus dilanjutkan. Sebaliknya, pada ruang dengan kualitas akustik yang kurang baik, aktor mengalami kesulitan membaca ritme respons audiens. Temuan ini mendukung pendapat Barron (2010) bahwa kualitas akustik merupakan faktor penting dalam keberhasilan komunikasi antara aktor dan penonton.

4.6 Model Keaktoran Komedi Adaptif sebagai Temuan Penelitian

Berdasarkan keseluruhan proses latihan, pementasan, dan refleksi artistik, penelitian ini menghasilkan sebuah Model Latihan Keaktoran Komedi Adaptif (*Adaptive Comedy Actor Training Model*). Model ini menunjukkan bahwa keberhasilan komedi tidak dibangun oleh satu teknik tunggal, melainkan melalui keterkaitan antara ritme permainan, *The Comic Pause*, *Rule of Three*, improvisasi, sensitivitas terhadap audiens, dan kepekaan terhadap ruang pertunjukan.

Aspek Penelitian	Temuan Praktik	Implikasi Keaktoran
The Comic Pause	Aktor menerapkan jeda secara fleksibel sesuai perkembangan adegan dan respons audiens. Durasi jeda tidak bersifat tetap, tetapi berubah mengikuti ritme pertunjukan.	Aktor perlu mengembangkan kepekaan terhadap ritme, bukan sekadar menghafal durasi jeda.
Rule of Three	Struktur setup–reinforcement–surprise diterapkan melalui dialog, permainan kata dan tindakan fisik.	Aktor mampu menyusun humor secara lebih sistematis sehingga punchline menjadi lebih efektif

Audiens	Respons penonton menjadi dasar penyesuaian ritme permainan, tempo dialog, dan improvisasi selama pertunjukan berlangsung.	Aktor perlu memiliki kemampuan membaca perhatian dan respons audiens secara langsung sebagai dasar pengambilan keputusan artistik.
Akustika Ruang Pertunjukan	Karakter akustika memengaruhi kejelasan dialog, penerimaan punchline, serta kemampuan aktor melihat dan mendengar respons audiens.	Aktor perlu menyesuaikan volume suara, artikulasi, tempo, dan durasi jeda sesuai karakter ruang pertunjukan.
Teater sebagai Seni Pertunjukan Langsung	Kelucuan terbentuk melalui interaksi langsung antara aktor, audiens, dan ruang pertunjukan, bukan hanya melalui naskah.	Aktor perlu mengembangkan kepekaan terhadap keseluruhan situasi pertunjukan agar komedi tetap organik.

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai aktor dan sutradara dalam produksi teater komedi, proses latihan yang dilakukan selama ini lebih banyak berfokus pada pembentukan karakter, penghafalan dialog, dan penyusunan blocking. Latihan mengenai comic timing, penggunaan *The Comic Pause*, penerapan *Rule of Three*, serta kemampuan membaca respons audiens umumnya masih berkembang secara intuitif berdasarkan pengalaman masing-masing aktor dan belum dirumuskan menjadi model latihan yang sistematis. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan suatu model latihan yang mampu mengintegrasikan aspek teknik komedi, improvisasi, respons audiens, dan karakter ruang pertunjukan dalam satu pendekatan yang dapat diterapkan secara praktis.

5. Kesimpulan

Penelitian ini berangkat dari kebutuhan untuk memahami bagaimana aktor teater komedi mengelola kelucuan dalam konteks pertunjukan langsung yang dipengaruhi oleh perubahan karakteristik audiens modern. Melalui pendekatan Practice-Based Research, penelitian

menempatkan praktik artistik sebagai sumber utama dalam menghasilkan pengetahuan. Proses eksplorasi, eksperimen latihan, implementasi dalam pementasan, serta refleksi artistik menunjukkan bahwa penciptaan komedi di atas panggung merupakan proses yang melibatkan keterpaduan antara penguasaan teknik, kemampuan improvisasi, kepekaan terhadap respons audiens, dan pemahaman terhadap karakter ruang pertunjukan.

Hasil praktik menunjukkan bahwa *The Comic Pause* berfungsi sebagai teknik pengaturan ritme yang memungkinkan aktor membangun antisipasi penonton sebelum menyampaikan punchline, sedangkan *Rule of Three* berperan sebagai struktur dramatik yang membantu aktor membangun pola ekspektasi sebelum menghadirkan unsur kejutan. Kedua teknik tersebut tidak bekerja secara terpisah, tetapi saling melengkapi dalam membentuk comic timing selama pertunjukan berlangsung. Namun demikian, penerapan kedua teknik tersebut tidak dapat dipahami sebagai prosedur yang bersifat tetap, karena efektivitasnya dipengaruhi oleh konteks adegan, karakter permainan aktor, respons audiens, dan kondisi ruang pertunjukan.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa perubahan karakteristik audiens modern menuntut aktor memiliki kemampuan adaptasi yang lebih tinggi dalam mengelola ritme pertunjukan. Respons penonton yang beragam, perubahan tingkat perhatian (*attention span*), serta dinamika interaksi selama pertunjukan mendorong aktor untuk mengambil keputusan artistik secara spontan melalui improvisasi. Dalam konteks tersebut, improvisasi tidak dipahami sebagai tindakan yang keluar dari struktur pertunjukan, melainkan sebagai kemampuan mempertahankan tujuan dramatik sambil menyesuaikan teknik permainan terhadap situasi yang berkembang di atas panggung.

Berdasarkan keseluruhan proses praktik dan refleksi, penelitian ini merumuskan Model Latihan Keaktoran Komedi Adaptif sebagai luaran konseptual penelitian. Model ini terdiri atas enam tahapan latihan yang saling berkaitan, yaitu latihan kesadaran ritme, latihan *The Comic Pause*, latihan *Rule of Three*, latihan improvisasi terhadap respons audiens, latihan sensitivitas terhadap ruang pertunjukan, serta simulasi pementasan yang diakhiri dengan refleksi artistik. Model tersebut dirumuskan sebagai kerangka latihan yang dapat digunakan untuk membantu aktor mengembangkan kemampuan teknis sekaligus kemampuan adaptif dalam pertunjukan komedi.

Kontribusi penelitian ini terletak pada upaya mengintegrasikan konsep *The Comic Pause*, *Rule of Three*, improvisasi, karakteristik audiens modern, dan akustika ruang pertunjukan ke dalam satu model latihan berbasis praktik. Berbeda dari kajian yang membahas masing-masing konsep secara

terpisah, penelitian ini memandang seluruh unsur tersebut sebagai komponen yang saling berkaitan dalam proses pembentukan kemampuan keaktoran komedi. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian keaktoran dalam seni pertunjukan sekaligus menawarkan kerangka latihan yang dapat dijadikan alternatif bagi proses pembelajaran maupun penciptaan teater komedi.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena proses praktik dilakukan pada konteks produksi pertunjukan tertentu sehingga temuan yang diperoleh belum dapat digeneralisasikan pada seluruh bentuk pertunjukan komedi. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengimplementasikan Model Latihan Keaktoran Komedi Adaptif pada kelompok teater, bentuk pertunjukan, dan karakter audiens yang berbeda guna menguji penerapannya dalam konteks yang lebih luas. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengembangkan instrumen evaluasi yang lebih sistematis untuk mengukur pengaruh model latihan terhadap kemampuan aktor dalam mengelola comic timing, improvisasi, serta interaksi dengan audiens.

Daftar Pustaka

- Barron, M. (2010). Auditorium acoustics and architectural design (2nd ed.). Spon Press.
- Bennett, S. (2013). Theatre audiences (2nd rev. ed.). Routledge.
- Brook, P. (1996). The empty space. Simon & Schuster.
- Candy, L., & Edmonds, E. (2018). Practice-based research in the creative arts: Foundations and futures from the front line. *Leonardo*, 51(1), 63–69.
- Crick, O. (2022). (Re)evaluating improvisation in Commedia dell'Arte. *Comedy Studies*, 13(2), 125–138. <https://doi.org/10.1080/2040610X.2022.20913>
- Dean, G. (2016). Free funny: The eBook: Writing comedy, jokes, and humor for business, public speaking, or just for laughs. Greg Dean.
- Heim, C. (2016). Audience as performer: The changing role of theatre audiences in the twenty-first century. Routledge.
- Johnstone, K. (1981). Impro: Improvisation and the theatre. Routledge.
- Morreal, J. (2009). Comic relief: A comprehensive philosophy of humor. Wiley-Blackwell.
- Wright, J. (2007). Why is that so funny? A practical exploration of physical comedy. Nick Hern Books.